UBND TỈNH ĐIỆN BIÊN
SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

Số: /KH-SGDĐT

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨ VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Điện Biên, ngày tháng năm 2025

KẾ HOẠCH
Tổ chức Cuộc thi "Sáng tạo AI trong giáo dục và đào tạo" năm học 2025-2026

Căn cứ Quyết định số 127/QĐ-TTg ngày 26/01/2021 của Thủ tướng Chính phủ ban hành Chiến lược quốc gia về nghiên cứu, phát triển và ứng dụng Trí tuệ nhân tạo đến năm 2030.

Thực hiện Kế hoạch số 1661/KH-UBND ngày 21/4/2025 của UBND tỉnh về tuyên truyền thực hiện Nghị quyết số 57-NQ/TW, ngày 22/12/2024 của Bộ Chính trị về đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia trên địa bàn tỉnh Điện Biên; Kế hoạch số 3688/KH-UBND ngày 24/7/2025 của UBND tỉnh Điện Biên triển khai Phong trào thi đua "Cả nước thi đua đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số" trên địa bàn tỉnh Điện Biên.

Tiếp theo Kế hoạch số 168/KH-SGDĐT ngày 17/01/2025 của Sở Giáo dục và Đào tạo về chuyển đổi số Ngành Giáo dục năm 2025; Kế hoạch số 2660/KH-SGDĐT ngày 05/9/2025 của Sở Giáo dục và Đào tạo về việc Triển khai Phong trào thi đua "Cả nước thi đua đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số" và Phong trào "Bình dân học vụ số" của ngành Giáo dục và Đào tạo giai đoạn 2025-2030.

Sở Giáo dục và Đào tạo phối hợp với Sở Khoa học và Công nghệ, Tổ chức STEAM for Việt Nam tổ chức Cuộc thi "Sáng tạo AI trong giáo dục và đào tạo" năm học 2025-2026 (sau đây gọi tắt là Cuộc thi) cụ thể như sau:

I. Mục đích, yêu cầu

1. Mục đích:

- Khuyến khích cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh, sinh viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong quản lý, dạy, học và kiểm tra đánh giá.

- Tìm kiếm, tôn vinh các sản phẩm, giải pháp AI sáng tạo, hiệu quả, an toàn.

- Góp phần thúc đẩy chuyển đổi số, chia sẻ kinh nghiệm, lan tỏa các sáng kiến dạy học chất lượng, hiệu quả và đổi mới phương pháp dạy học.

- Tạo sân chơi học thuật, giao lưu và học hỏi giữa các nhà giáo, từ đó kết nối cộng đồng giáo viên đổi mới sáng tạo, khơi dậy tinh thần hợp tác, nâng cao năng lực công nghệ.

- Hỗ trợ triển khai ứng dụng các sản phẩm đoạt giải vào thực tế giảng dạy và quản lý, thông qua các hoạt động thử nghiệm, chia sẻ chuyên đề, và đánh giá hiệu quả nhằm chuẩn bị cho các giai đoạn phát triển tiếp theo.

2. Yêu cầu:

- Sản phẩm dự thi do chính giáo viên, cán bộ quản lý, học sinh, sinh viên thiết kế, xây dựng, tuyệt đối không sao chép những sản phẩm của người khác ở bất cứ hình thức nào để dự thi.

- Sản phẩm dự thi phải chưa được công nhận đạt giải ở các cuộc thi khác.

- Tổ chức nghiêm túc, công bằng, minh bạch.

- Đảm bảo chất lượng chuyên môn và hiệu quả tuyên truyền.

- Kết hợp hình thức trực tiếp và trực tuyến, thuận tiện cho đơn vị tham gia.

II. Nội dung Cuộc thi

Thiết kế, trình bày một sản phẩm ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo trong các hoạt động quản lý, dạy, học và kiểm tra đánh giá

III. Đối tượng và số lượng sản phẩm tham gia

1. Đối tượng tham gia

Sở Giáo dục và Đào tạo khuyến khích toàn thể giáo viên, cán bộ quản lý, học sinh, sinh viên đang công tác, học tập trong ngành Giáo dục và Đào tạo tỉnh Điện Biên tham gia Cuộc thi. Tác giả dự thi có thể là cá nhân hoặc nhóm tác giả. Nếu là nhóm tác giả thì mỗi nhóm không quá 03 người.

2. Số lượng sản phẩm dự thi

- Đối với các đơn vị trực thuộc Sở Giáo dục và Đào tạo: Mỗi đơn vị tham gia dự thi từ 01 đến 03 sản phẩm.

- Đối với UBND xã, phường: tổ chức lựa chọn từ 01 đến 03 sản phẩm của cán bộ, giáo viên, học sinh tại các cơ sở giáo dục thuộc phạm vi quản lý tham gia dự thi.

3. Thời gian, hình thức tổ chức

Cuộc thi được tổ chức thành 03 vòng:

- Vòng tuyển chọn: UBND các xã, phường; các đơn vị trực thuộc Sở Giáo dục và Đào tạo tổ chức chấm, lựa chọn sản phẩm tiêu biểu của đơn vị để gửi tham gia Cuộc thi cấp ngành đảm

bảo chất lượng và số lượng theo yêu cầu. Thời gian gửi sản phẩm tham gia cấp ngành **trước ngày 30/12/2025** theo hình thức trực tuyến (địa chỉ, cách thức gửi sản phẩm sẽ công bố sau).

- Vòng sơ khảo: Sở Giáo dục và Đào tạo sẽ thành lập Hội đồng chấm thi để lựa chọn các sản phẩm tiêu biểu, xuất sắc vào vòng chung khảo. Thời gian chấm thi dự kiến trong tháng 02/2026.

- Vòng chung khảo: các tác giả, nhóm tác giả có sản phẩm dự thi được vào Vòng chung khảo sẽ trực tiếp trình bày, thuyết minh sản phẩm dự thi. Thời gian thực hiện dự kiến trong tháng 02/2026.

IV. Cơ cấu giải thưởng

Căn cứ vào số lượng sản phẩm tham gia, Ban Tổ chức sẽ quyết định cơ cấu giải thưởng. Dự kiến như sau:

- Nhóm sản phẩm của giáo viên, nhân viên và cán bộ quản lý: 01 giải Nhất, 3 giải Nhì, 7 giải Ba.

- Nhóm sản phẩm của học sinh, sinh viên, học viên: 01 giải Nhất, 2 giải Nhì, 5 giải Ba.

V. Kinh phí

Kinh phí từ nguồn kinh phí sự nghiệp giáo dục đã giao cho Sở Giáo dục và Đào tạo và các cơ quan, đơn vị theo phân cấp quản lý hiện hành và các nguồn hợp pháp khác.

VI. Tổ chức thực hiện

1. Phòng Quản lý chất lượng

Chủ trì tham mưu lãnh đạo Sở Giáo dục và Đào tạo xây dựng, ban hành kế hoạch tổ chức Cuộc thi; tham mưu ban hành quyết định thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo, tổ chức chấm thi.

Xây dựng Phiếu chấm sản phẩm dựa trên các tiêu chí như: tính sáng tạo, đột phá trong vận dụng AI; hiệu quả ứng dụng trong thực tế; tác động, phạm vi, mức độ ảnh hưởng khi vận dụng AI; trình bày truyền cảm hứng và thuyết phục.

2. Phòng Kế hoạch và Tài chính

Hướng dẫn và quyết toán kinh phí tổ chức Cuộc thi theo quy định hiện hành.

3. Văn phòng Sở Giáo dục và Đào tạo

Phối hợp với Phòng Quản lý chất lượng và các đơn vị có liên quan đảm bảo cơ sở vật chất cho Ban Tổ chức, Ban Giám khảo Cuộc thi làm việc.

4. Các phòng chuyên môn nghiệp vụ Sở Giáo dục và Đào tạo

Phối hợp, tham gia các khâu của Cuộc thi, cử cán bộ tham gia Ban Tổ chức, Ban Giám khảo đúng, đủ theo thành phần

5. Các cơ sở giáo dục

Phổ biến, quán triệt, động viên, hỗ trợ và tạo điều kiện thuận lợi để giáo viên, cán bộ quản lý giáo dục tham gia Cuộc thi đạt hiệu quả, chất lượng. Tổ chức vòng tuyển chọn để thẩm định, lựa chọn các sản phẩm tiêu biểu, có chất lượng gửi tham gia vòng sơ khảo đảm bảo số lượng và thời gian Kế hoạch.

VII. Đề nghị phối hợp thực hiện

1. Sở Khoa học và Công nghệ

Phối hợp xây dựng kế hoạch tổ chức Cuộc thi, cử cán bộ tham gia Ban Tổ chức, Ban Giám khảo cuộc thi.

2. UBND các xã, phường

Phối hợp chỉ đạo, triển khai Cuộc thi đến toàn thể cán bộ, giáo viên và học sinh trong các cơ sở giáo dục thuộc phạm vi quản lý; khuyến khích, tạo điều kiện thuận lợi cho cá nhân, tổ chức tham gia Cuộc thi. Tổ chức vòng tuyển chọn để thẩm định, lựa chọn các sản phẩm tiêu biểu, có chất lượng gửi tham gia vòng sơ khảo đảm bảo số lượng và thời gian kế hoạch.

3. Tổ chức STEAM for Việt Nam

Phối hợp xây dựng kế hoạch tổ chức Cuộc thi, cử cán bộ tham gia Ban Tổ chức, Ban Giám khảo cuộc thi đúng, đủ theo thành phần mời.

Xem xét hỗ trợ kinh phí, hiện vật tài trợ giải thưởng cuộc thi.

Hỗ trợ xây dựng hệ thống nộp sản phẩm theo hình thức trực tuyến.

Xây dựng Phiếu chấm sản phẩm dựa trên các tiêu chí như: tính sáng tạo, đột phá trong vận dụng AI; hiệu quả ứng dụng trong thực tế; tác động, phạm vi, mức độ ảnh hưởng khi vận dụng AI; trình bày truyền cảm hứng và thuyết phục.

Hướng dẫn, hỗ trợ giáo viên, cán bộ quản lý xây dựng sản phẩm dự thi thông qua các buổi thực hành trực tuyến với chuyên gia giáo dục, trí tuệ nhân tạo.

4. Các doanh nghiệp viễn thông, công nghệ thông tin

Sở Giáo dục và Đào tạo đề nghị các doanh nghiệp viễn thông, công nghệ thông tin trên địa bàn cùng đồng hành với Ngành Giáo dục và Đào tạo trong việc hỗ trợ về giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin, hạ tầng viễn thông cho các cơ sở

giáo dục, đặc biệt là các đơn vị trên địa bàn đặc biệt khó khăn. Sự chung tay này sẽ góp phần tạo điều kiện thuận lợi hơn cho giáo viên, cán bộ quản lý các nhà trường xây dựng sản phẩm tham dự Cuộc thi, đồng thời lan toả tinh thần đổi mới sáng tạo; xem xét tài trợ giải thưởng bằng kinh phí hoặc hiện vật nhằm động viên, khích lệ các tập thể, cá nhân tham gia cuộc thi.

VIII. Khen thưởng và công nhận

Giám đốc Sở Giáo dục và Đào tạo tặng Giấy khen cho tập thể, cá nhân đạt giải cuộc thi.

Các sản phẩm tiêu biểu được giới thiệu nhân rộng và gửi tham dự các cuộc thi ở cấp cao hơn.

Trên đây là Kế hoạch Tổ chức Cuộc thi "Sáng tạo AI trong giáo dục và đào tạo" năm học 2025-2026. Sở Giáo dục và Đào tạo đề nghị các cơ quan, đơn vị, tổ chức và cá nhân có liên quan triển khai thực hiện đảm bảo Kế hoạch này./.

Nơi nhận:
- UBND tỉnh (b/c);
- Sở Khoa học và Công nghệ (p/h);
- UBND các xã, phường (p/h);
- Tổ chức STEAM for Việt Nam (p/h);
- VNPT Điện Biên (p/h);
- Viettel Điện Biên (p/h);
- Lãnh đạo Sở GDĐT;
- Các phòng CMNV Sở GDĐT;
- Phòng VH-XH các xã, phường;
- Các đơn vị trực thuộc Sở GDĐT;
- Các trường MN,TH,THCS;
- Lưu: VT.

GIÁM ĐỐC

Hoàng Tuyết Ban